magazine

PLaYerS

focus
saints row: esplosioni, battute squallide e tantissima ignoranza!

games review
mario strikers battle league football
tour de france 2022

funkomania
funko star wars: che la forza (di scegliere) sia con voi

smartmania
vivo X80 Pro il cameraphone

magic
battaglia per baldur's gate
Il ritorno del crossover

prendi subito la tua copia omaggio

82 luglio agosto

MY HERO ACADEMIA
僕のヒーローアカデミア

PLANET

NOVITÀ PRENOTA SUBITO

ABYSTYLE

GB eye INSPIRED BY YOU CREATED BY US

Pubblicazione informativa ongame network
n. 82 | luglio 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi players,
come di consueto il numero di luglio è quello delle vacanze perché si tornerà a tenervi compagnia quando ormai sarà settembre e si starà entrando nel clou della stagione videoludica.
Quest'anno c'è un antipasto d'eccezione perchè già in agosto, il 23 per essere precisi, sarà disponibile nei negozi Saints Row il reboot molto promettente di quella che ormai è diventata una vera e propria serie cult.
Non a caso gli vien dedicato l'approfondimento di questo mese.
Insomma un titolo le cui premesse sono molto allettanti.
Veniamo da una primavera un po' avara di uscite degne dopo un inizio anno decisamente col botto con un Elden Ring su tutti che ha caratterizzato il periodo.
L'estate ci viene allietata dall'ormai consueto appuntamento con la Formula 1 che quest'anno si annuncia in maniera scoppiettante e che sicuramente risentirà in maniera positiva, in termini di appeal e vendite, dell'andamento finalmente degno della sua tradizione della Rossa.
Manca l'annuncio di FIFA 23, l'ultimo col brand prima di diventare EA ports FC, previsto per l'ultimo venerdì di settembre.
Sembra che la richiesta economica per l'utilizzo del marchio FIFA sia stata di un miliardo di euro e questo abbia orientato definitivamente EA ad interrompere una partnership che durava ormai da trent'anni.
A nostro parere ci sarà ancora qualche annuncio ma ormai il quadro della stagione è delineato e non vediamo l'ora di tuffarcisi a capofitto.
Vi auguriamo buone vacanze, al vostro ritorno avremo un sacco di cose da raccontarvi.
Buona lettura e alla prossima

EG

04

focus
esplosioni, battute squallide e tantissima ignoranza!

07 coming soon the last of us parte 1

10
review
mario strikers battle league football

12 coming soon F1 manager 22

13
network news
ongame collegno nuova apertura in piemonte

14 review tour de france 2022

16 coming soon jojo's bizarre adventure: all star ...

17 inserto
calendario uscite aprile
poster del mese

21 retrogaming 1994 Cool Spot

23 fut strategy alternative Premier League

24 coming soon splatoon 3

26
funko mania
funko star wars: che la forza (di scegliere) sia con voi

28 smartmania vivo X80 Pro il cameraphone Zeiss

31
electronics
Asus ROG Chakram X per gamers esigenti

32
magic world
Battaglia per Baldur's Gate: Il ritorno del crossover

esplosioni, battute squallide e tantissima ignoranza!

Saints Row è stata l'unica serie che è riuscita a diventare culto e ad essere longeva fino ad arrivare ad oggi, grazie all'irriverenza e alla voluta esagerazione a tratti surreale.

Se fino al secondo capitolo il gioco aveva ancora una parvenza di verosimile nonostante alcune influenze degne dei migliori B-movie, con Saints Row The Third si è spinto l'accelleratore sul surrealismo, sull'esagerazione del trash e sull'umorismo di bassissimo livello che messi insieme, compongono la migliore esperienza di gioco "effortless" che si sia mai vista.
Perché in fondo ciò che ci ha sempre colpito della serie Saints Row è come riuscisse a tenerci incollati allo schermo per ore intere, pur offrendo davvero poca profondità a livello di gameplay, narrazione e nell'ultimo periodo anche a livello di contenuti, parecchio ripetitivi e monotoni, ma ben conditi a livello di umorismo ed esagerazione dal taglio cinematografico.

Arrivati ad una maturazione della serie con il quarto capitolo, anche dal punto di vista narrativo visto l'esaurirsi delle trame dei personaggi principali, era d'obbligo puntare ad un reboot della serie che potesse continuare il trend intrapreso dai Saints precedenti.
Il reboot creato da Volition arriverà sugli scaffali il 23 agosto e sarà chiamato semplicemente Saints Row, a rimarcare la volontà di ripartire daccapo, introducendo dei nuovi Santi, in una location totalmente diversa rispetto alle metropoli Stillwater e Stillport.

La nuova area è Santo Ileso, una località di fantasia nella costa occidentale degli Stati Uniti, che si trasformerà nel nostro parco giochi durante l'ascesa ai vertici del crimine organizzato.

Come di consueto ci verrà permesso di creare il nostro personaggio partendo da zero, sfruttando l'ottimo editor di gioco con i quale abbiamo potututo giocare grande alla demo Saints Row: Boss Factory, un piccolo assaggio dell'editor che verrà incluso nel gioco, con ulteriori opzioni di personalizzazione che saranno incluse al lancio.
Grazie a Boss Factory abbiamo potuto creare personaggi di ogni genere, colore, sesso ed età, arrivando persino a mischiare le carte in tavola creando dei veri e propri mostri della natura, con cappelli a forma di coccodrillo, occhi a stella e denti da vampiro.
Come al solito Saints Row offre massima liberta sotto questo punto di vista e la stravaganza del titolo, parte già dal personaggio che andremo a giocare.
La possibilità di modifica saranno poi estese alle armi e ai veicoli, con la possibilità di rendere personali ogni elemento distintivo della nostra banda, applicando skin e potenziando i veicoli di nostra proprietà nei modi più disparati.
Di Santo Ileso purtroppo abbiamo visto
(continua)

(segue)
ancora ben poco, se non un paio di missioni introduttive dove abbiamo potuto notare un netto cambio di stile rispetto al passato, con una maggiore intenzione di rendere le missioni principali cinematograficamente appaganti ed estremamente più curate rispetto al passato, soprattutto per quanto riguarda la regia delle cutscene a le loro transizioni nel gameplay.
In Saints Row gli sviluppatori mirano ad offrire un'esperienza di gioco adrenalinica e cinematografica, con una cura che nel tempo si era persa in favore di un caos più scanzonato e meno impostato.
Non fraintendete però, il caos è ancora all'ordine del giorno in questo reboot di Saints Row, solo che sembra tutto un po' più sotto controllo, con la sensazione data pad alla mano di poter essere noi a controllare i ritmi caotici dell'azione e farli nostri secondo il nostro modo di giocare.
Come sempre Saints Row non prova ad imporci uno stile di gioco o una determinata tipologia di armi da utilizzare in dato momento, ma ci lascia la piena libertà permettendoci di utilizzare un bazooka anche in una stanza due metri per due.

L'impostazione più cinematografica favorisce un approccio alla narrazione più serio e meno scanzonato, con azioni che risulteranno essere meno fantascientifiche e credibili rispetto al passato, evitandoci magari le missioni nello spazio o nel cyberspazio affrontate nei precedenti capitoli.

A differenza del passato poi, la nuova area di Santo Ileso è decisamente più variegata rispetto al passato, con l'introduzione di vaste aree extraurbane da sfruttare per inseguimenti a bordo degli stravaganti veicoli che saranno presenti nel gioco finale, ma anche zone cittadine più consone alla serie e più familiari ai fan della serie.
Il reboot di Saints Row sui contenuti promette decisamente bene, ci sarà parecchia carne al fuoco e almeno per le missioni principali, è chiara l'intenzione di Volition di offrire un prodotto più curato e impostato rispetto al passato, con una cura nella regia più accentuata pur mantenendo i contenuti stravaganti ed esagerati, da sempre marchio di fabbrica della serie.
Speriamo che questa cura non sia appannaggio esclusivo della storyline principale, ma che si rispecchi anche nei contenuti secondari, per evitare che Saints Row diventi una semplice lista di attività da affrontare una dopo l'altra per arrivare alla conquista della città e ai titoli di coda.
Mentre sul lato contenuti le paure sono ben poche, quello che finora non convince è il lato tecnico che da sempre è in secondo piano per la serie essendo un gioco doppia A, ma che visto il balzo in avanti delle nuove console, risulta a prima vista essere davvero troppo arretrato rispetto agli standard attuali.
Se le texture dei personaggi e il lato artistico riescono a tenere alto l'interesse, la realizzazione tecnica delle ambientazioni non ci ha convinto appieno né durante le demo e neanche nei trailer, dove Saints Row accusa troppo l'essere un prodotto cross-gen.
Vedremo se questa mancanza in termini di realizzazione tecnica passerà in secondo piano una volta iniziato il gioco (come d'altronde è sempre accaduto con i precedenti capitoli, mai al top nella grafica),

aspettiamo con il giusto interesse il reboot di una serie che ha appassionato molti giocatori nel tempo e che con questo nuovo Saints Row, punta a rientrare nei nostri cuori dalla porta principale, in puro stile Saints ovviamente

2 settembre

the last of us parte 1

nove anni fa il primo The Last of Us faceva il suo esordio in esclusiva PlayStation 3

Rivivi l'avventura da cui tutto ha avuto inizio, completamente adattata per console PlayStation 5.
Riscopri la straordinaria storia e gli indimenticabili personaggi di The Last of Us, vincitore di oltre 200 premi come Gioco dell'anno.
In una civiltà senza futuro, dove imperversano infetti e criminali, un uomo ormai segnato dalla vita, Joel, viene ingaggiato per condurre una ragazzina di 14 anni, Ellie, fino a una zona di quarantena militare. Ma quello che in principio sembra un incarico irrilevante, diventa presto un logorante viaggio attraverso gli Stati Uniti.
Include la storia in singolo The Last of Us e l'acclamato capitolo prequel left behind, che ripercorre gli eventi che hanno cambiato per sempre le vite di Ellie e della sua migliore amica Riley.
Grafica migliorata: The Last of Us è stato completamente adattato usando le ultime tecnologie PS5 di Naughty Dog, per migliorare ogni aspetto visivo. L'esperienza di gioco originale, pur rimasta fedele nella struttura, è stata arricchita con effetti di luce realistici, ambientazioni più dettagliate e scenari rivisitati.
Il reveal di The Last of Us Parte 1 è caduto vicino ad un importante anniversario per il franchise: esattamente nove anni fa, il 14 giugno del 2013, il primo The Last of Us faceva il suo esordio in esclusiva PlayStation 3, rivelandosi una delle migliori produzioni mai offerte dalla terza console casalinga di Sony nel corso del suo ciclo vitale.
Il viaggio di Joel ed Ellie attraverso una versione post-apocalittica degli Stati Uniti, devastati dall'epidemia del fungo parassita Cordyceps che ha portato il genere umano sull'urlo dell'estinzione, ha fatto breccia nel cuore degli appassionati per la sua coinvolgente narrativa, per un gameplay che alternava sapientemente combattimenti e sopravvivenza, e per l'impressionante comparto tecnico capace di spingere al massimo le capacità di PS3.
Dopo il grande successo di critica e pubblico, nel luglio del 2014 viene pubblicato The Last of Us Remastered su PlayStation 4, edizione rimasterizzata che si presenta graficamente ancora più rifinita rispetto alla versione di un anno prima.
L'atteso seguito, The Last of Us Parte 2, farà invece il suo esordio sei anni più tardi, nel giugno del 2020, rivelandosi un ulteriore grande successo tra appassionati e addetti ai lavori, ottenendo importanti riscontri commerciali.
I giornalisti di Digital Foundry hanno tratto spunto dal video reveal di The Last of Us Parte 1 per condurre una nuova analisi sulle migliore grafiche di questo rifacimento per PC e PlayStation 5 partendo da un confronto con la Remaster di TLOU su PS4 PRO.
Il celebre collettivo di "analisti tecnoludici" ha ripreso le scene concluside del Summer Game Fest Live del 2 giugno e le ha rapportate ai corrispondenti spezzoni ingame tratti, appunto, dalla Remaster di The Last of Us eseguita su PS4 PRO.
I risultati ottenuti da Digital Foundry sono gli stessi a cui sono giunti gli altri youtuber che, in questi giorni, hanno condotto degli analoghi confronti tra originale e remake di The Last of Us: i giornalisti legati ad Eurogamer.net evidenziano il grande impegno profuso da Naughty Dog nella ricostruzione del sistema di illuminazione, delle texture che mappano le superfici a schermo, dei modelli poligonali dei personaggi e delle loro animazioni (in special modo quelle facciali).
Il team di DF coglie questa opportunità per sottolineare i costanti passi in avanti compiuti dalla sussidiaria californiana dei PlayStation Studios nello sviluppo di ambientazioni e personaggi sempre più realistici e dettagliati. Quanto al gameplay, invece, sappiamo già che i designer al seguito di Neil Druckmann apporteranno delle sensibili migliorie al sistema di combattimento, agli effetti di stampo cinematografico, alle opzioni di accessibilità e all'esperienza ludica complessiva, merito anche del supporto a funzioni come i trigger adattivi e il feedback aptico del controller DualSense.
Resta ora da vedere come si rivelerà il Remake una volta disponibile il prossimo settembre: il confronto tra The Last of Us PS5 e la remaster su PS4 Pro mette in evidenza le differenze tecniche tra le due generazioni ed i passi avanti compiuti dallo studio californiano.

ENTRA NELLA

XBOX SERIES X|S XBOX ONE

ACQUIS

F1® 22 Game - an official product of the FIA Formula One World Championship. © 2022 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, Codemasters, EGO and the Codemasters logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The F1 FO
a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. The F2 FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP logo, FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 and related marks a
"", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere r

F1 22™

Formula 1 LICENSED PRODUCT

A NUOVA ERA

PS5™ | PS4® PC

STA ORA

CODEMASTERS®

ORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. © 2022 Cover images Formula One World Championship Limited, re trademarks of the Federation Internationale de l'Automobile and used exclusively under licence. All rights reserved. The FIA and FIA AfRS logos are trademarks of Federation Internationale de l'Automobile. All rights reserved.

mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

Mario Strikers ...

- 10 giugno
- NSW
- sportivo
- Nintendo
- Nintendo

super mario torna in u il party game defin

nonostante di tutte le mille iterazioni nella serie Mario, c'è sempre spazio per far fare all'idraulico più famoso del globo un nuovo lavoro ed eccoci quindi alla terza incarnazione di Mario Strikers, una saga nata su Gamecube, ma che nel tempo ha avuto solamente un altro gioco oltre a quello che ci apprestiamo a recensire che di fatto, è il terzo capitolo della serie, il primo ad arrivare su Switch.

Sia il primo capitolo Mario Smash Football su Gamecube che il sequel Mario Strikers Charged Football su Wii sono entrati di diritto tra i preferiti dei fan della grande N e non ci aspettiamo che lo stesso caloroso benvenuto anche per Mario Strikers: Battle League Football, che mira a rilanciare il brand puntando a un soft reboot, prendendo spunto dai precedenti titoli e gettando le basi per quello che potrebbe diventare un titolo di punta per la piattaforma Nintendo, al pari di Super Smash Brawl.

In Mario Strikers: Battle League Football (che da ora per comodità chiameremo Mario Strikers), ci troviamo un vincente ibrido tra futsal e hockey, il primo per quanto riguarda la formula e le basi del gioco visto che di fatto si gioca a calcio, però con qualche differenza sostanziale rispetto a quello a cui siamo abituati noi. Innanzitutto si gioca 4 contro 4, in campi di piccole dimensioni che possono ricordare le arene da futsal, senza rimessa laterale (quindi con battimuro annesso, ma recinto elettrificato dove spalmarci gli avversari) e, questione simile all'hockey, non ci sono falli per contatti fisici tra i giocatori il che si tramuta in tanto divertimento tra amici e botte da orbi in campo.

Contrasti e scivolate sulle caviglie del Luigi di turno sono parte integrante del gameplay in Mario Strikers, come lo sono poi le meccaniche più basilari del calcio quali passaggi, tiri e cross.

A queste vanno aggiunti gli Iper tiri che a breve spiegheremo nel dettaglio e la possibilità di raccogliere e utilizzare oggetti in campo in stile Mario Kart. Tutto qua, nulla di più complicato e ingarbugliato per il titolo Nintendo che gli sviluppatori hanno voluto semplificare all'osso, per puntare ad un gameplay immediato e divertente a chiunque prenda in mano il JoyCon, senza il bisogno di avere alcuna curva di apprendimento o di doversi "allenare", Mario Strikers è il perfetto esponente delle partite mordi e fuggi che ben si sposano con l'ideologia alla base di Nintendo Switch.

Gli Iper tiri sono forse la meccanica più complessa da padroneggiare per i neofiti visto che richiedono il giusto tempismo nel completare il quick time event che ci viene proposto, ma anche il giusto posizionamento al momento del tiro, visto che un semplice rimpallo può vanificare il tiro e farcelo sprecare. Inoltre, sia negli Iper tiri che nei tiri normali, sia i giocatori avversari che i nostri possono continuare a muoversi durante l'animazione, andandosi a posizionare in maniera da intercettare il tiro o per sfruttare un'eventuale rimessa del portiere. Il posizionamento dei giocatori in Mario Strikers: Battle League Football è fondamentale e rappresenta un buon 60% della bravura del giocatore, con la restante percentuale occupata dal tempismo nei contrasti e dalla visione di gioco nel complesso, che faranno la differenza tra un buon giocatore e uno davvero forte, soprattutto in multigiocatore.

Chiaramente il gioco è pensato per il multigiocatore online, ma diverte anche gli amanti del singleplayer con la possibilità di prender parte a delle coppe da giocare contro la CPU controllando i propri Striker personalizzati, oltre alla classica partita rapida.

I sei tornei messi a nostra disposizione si differenziano per tema e per difficoltà, man mano crescente e impegnativa da affrontare, con i tornei finali che arrivano ad essere particolarmente ostici e tediosi visto che la CPU lavora molto bene da avversaria, ma deficita un po' nella costruzione della manovra amica, rendendoci di fatto l'unica opzione d'attacco possibile per vincere le partite.

n ibrido tra calcio e hockey
itivo che switch aspettava

Questo accade principalmente a difficoltà più alta, ma ricordiamo che Mario Strikers come fu al tempo Super Smash Brawl è un gioco pensato per il multiplayer ed è lì che trova la sua massima espressione.
In multiplayer avremo diverse opzioni a nostra disposizione a partire dalle partite rapide in locale, dove è possibile giocare fino ad un massimo di 8 giocatori in contemporanea sulla stessa console, utilizzando un JoyCon ciascuno. E' evidente come Nintendo abbia voluto ricreare in Mario Strikers il party game per eccellenza, cercando di rilanciare il genere che tanto fece fortuna su Nintendo Wii, ma strizzando l'occhio anche a chi piuttosto che giocare in locale preferisce il gioco online ed è qui che Mario Strikers offre la sua modalità più completa e ricca a livello di contenuti.

Stiamo parlando della modalità Club Strikers, il vero fiore all'occhiello del gioco, che ci permetterà di creare il nostro club in compagnia di amici o altri giocatori conosciuti online e di partecipare agli eventi stagionali proposti da Nintendo.

Il nostro club potrà essere composto fino ad un massimo di 20 giocatori, ognuno con il proprio striker personalizzato e parteciperemo ad eventi della durata di una settimana ciascuno, che consistono nell'affrontare delle partite online e competere in una classifica di 5 club all'interno dell'evento, tutti scelti in base al nostro ranking. Vincere, pareggiare o anche perdere ci farà guadagnare dei punti che ci permetteranno di scalare la classifica, che determinerà il nostro ranking futuro alla fine dell'evento. Da tenere presente anche che ogni evento avrà le proprie regole speciali, rendendo il tutto ancora più variegato e ricco.
Club Strikers è una perfetta rivisitazione del Pro Club in chiave Nintendo, una formula che per questo tipo di gioco e per il tipo di giocatore che richiama Nintendo Switch è davvero perfetta e potrebbe gettare le basi per il futuro del party online per la Grande N.

Mario Strikers è quindi un mix perfetto di contenuti multiplayer e singleplayer, con una chiara intenzione di spingere il giocatore verso il multiplayer vista anche l'unificazione dei gettoni all'interno del gioco, con i quali potremo modificare l'equipaggiamento del nostro Striker per usarlo sia in multi che in singolo. Va detto poi che nonostante l'economia del gioco sia abbastanza lenta e volutamente limitata, in Mario Strikers Battle League non ci sono microtransazioni, rendendolo di fatto un gioco Play to Win, dove più giocheremo e più avremo modo di migliorare i nostri strikers.
Dal punto di vista tecnico parliamo di una delle migliori produzioni viste su Nintendo Switch, con una pulizia visiva davvero ottima e un frame rate ancorato ai 60 fps sia in modalità fissa che in modalità portatile, ma è nelle animazioni e nelle scene d'intermezzo che il gioco da il meglio di se, con animazioni curate e originali per ogni personaggio e scene d'intermezzo con grafica cel-shading davvero ben fatte.

è il gol decisivo che ci si aspettava su Nintendo Switch, il party game per eccellenza che mancava nel catalogo della console e che può divertire davvero chiunque prenda in mano un JoyCon

30 agosto

F1 manager 22

Diventa il team principal della tua squadra preferita

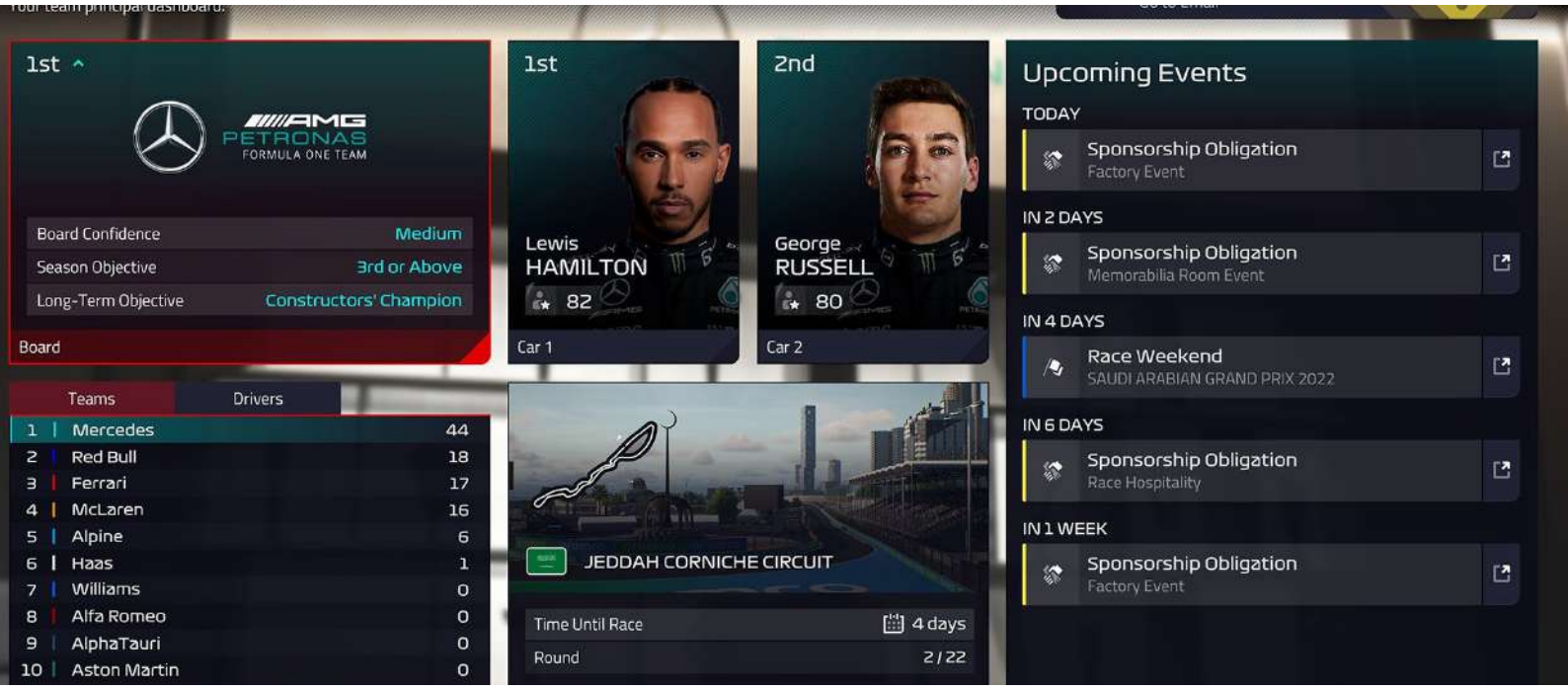
Entra nella storia della Formula 1 con il gioco su licenza ufficiale F1 Manager 2022.
Diventa il team principal della tua squadra preferita, poi scegli i piloti e il personale per la stagione 2022. La licenza ufficiale F1 e l'estremo realismo di ogni suo aspetto rendono F1 Manager 2022 un'esperienza da vivere prima ancora che un gioco.

CARRIERA: DIVENTA IL NUMERO UNO
Scrivi una nuova pagina nella storia moderna della Formula 1.
Scegli una squadra di F1 e conducila al successo nel corso della stagione ufficiale 2022. Puoi iniziare la tua corsa al titolo partendo dalle retrovie o direttamente in pole position: in F1 Manager, la scelta è solo tua.
Il tuo obiettivo è stupire la dirigenza raggiungendo gli obiettivi di stagione e quelli a lungo termine, avviando la scuderia a un ciclo vincente.

IL QUARTIER GENERALE: COSTRUISCI LA SQUADRA
Il team di costruttori è il cuore pulsante della divisione sportiva.
Tra una gara e l'altra, lavorerai al quartier generale per gestire ogni aspetto del team.
Analizza le prestazioni di piloti e tecnici, mantieni i conti in attivo e strappa alle squadre rivali i loro migliori talenti per acquisire vantaggio sulla concorrenza.

LA FABBRICA: CREA L'AUTO PERFETTA
Lavora direttamente sulle nuove vetture della stagione 2022 e gareggia a stretto contatto con gli avversari.
Prepara nuove soluzioni tecniche in previsione del fine settimana di gara. Scegli l'approccio da seguire in fase di sviluppo per migliorare le prestazioni sui singoli tracciati.
Preferisci puntare a un'auto bilanciata, concentrarti sui punti deboli o eccellere in aspetti tecnici specifici?

LA GARA: PIANIFICA E METTI IN ATTO LA TUA STRATEGIA
Dallo spegnimento delle luci del semaforo fino alla bandiera a scacchi, chi comanda sei tu.
Prendi personalmente ogni decisione, dalla strategia delle soste ai box alla scelta delle gomme, incluse le comunicazioni con il pilota.
Studia un piano di gara, ma con la consapevolezza che gli imprevisti sono all'ordine del giorno, a partire dal meteo e dalle condizioni variabili del tracciato.
Immergiti in una simulazione iper-realistica di una gara ufficiale di F1, presentata con lo stesso stile visivo di un evento in diretta.
I giocatori potranno diventare team principal di una delle dieci scuderie del circus motoristico ufficiale, ma gestire la condotta e le strategie dei piloti in un intero weekend di gara sarà soltanto una delle componenti.
Ci sarà da maneggiare le strategie, comunicando con i piloti e le loro reali voci (nel trailer si può sentire quella di Leclerc: non hanno doppiato davvero il gioco, ma Frontier le ha estropolate dai veri team radio), analizzare i dati e, andando a ritroso, sviluppare l'auto nei minimi particolari fin dalla galleria del vento. Insomma, una vera e propria esperienza da Formula 1 che si rivolgerà agli appassionati più dedicati dello sport.



ongame collegno nuovo shop nel torinese

il 25 giugno scorso a collegno è stata fatta una vera e propria festa per inaugurare il nuovo punto vendita in provincia di torino.

All'istrionico Marco, titolare del negozio e splendido anfitrione, piace fare sempre le cose in grande e sorprendere quando meno te lo aspetti scoprendo che oltre alla passione per il gaming ha quella per il cabaret.
Ed ecco che in quello che doveva essere un tranquillo sabato pomeriggio d'estate, irrompe nella quiete del viale con un vero e proprio happening con tanto di ospiti dello spettacolo, musica, animazione, buffet, ricchi premi e cotillons.
Oltre alla nostra **Didina** che ormai è diventata un ospite quasi fisso delle aperture, anche perché stavolta giocava praticamente in casa, si sono esibiti direttamente da Zelig comici del calibro di **Gianpiero Perone, Marco Turano, Massimo De Rosa e Marco Villat**a.
E qui è subentrato il lato cabarettistico di Marco che ha convocato i suoi amici per uno show veramente notevole che abbiamo trasmesso anche in diretta Twich sul canale della Didina che ne ha approfittato per rinfrancarsi in un pomeriggio veramente canicolare.
Ma solo i residenti sanno che Marco, alias **Marck Computer**, è presente con il negozio a Collegno da ormai quasi quindici anni con la sua prima passione che erano i computer con specializzazione sui PC Gaming.
Un giorno ha chiamato Ongame per dedicare "qualche metro per mettere qualche videogame che i clienti gli chiedevano" e nel giro di un paio di mesi è diventato quello che vi stiamo raccontando.
Benvenuto nel network e un grosso in bocca al lupo.
Un augurio simile si dovrà fare presto anche ai ragazzi delle prossime tre aperture che si faranno nel mese di luglio: **Terracina (LT) , Andria e Tropea** ma di queste avremo tempo di raccontarvi.

Tour de France 2022

- 9 giugno
- PS5 - PS4 - XBOX
- sportivo
- Cyanide
- Nacon

si torna in sella per la maglia gialla

con la partenza del Tour de France non poteva mancare una nuova iterazione videoludica da Nacon dell'omonima competizione ciclistica reputata la più importante corsa a tappe del mondo

Per chi viene dal precedente Tour de France 2021, il nuovo titolo sembra quasi più un aggiornamento che con un vero e proprio nuovo gioco dato che c'è solo una leggera differenza di contenuto.
Il nuovo piatto forte è rappresentato dalla modalità Race of the Moment che permette ai giocatori di gareggiare contro altri giocatori online con gare che vengono aggiornate settimanalmente. Per i veri appassionati di ciclismo e per chi non ha mai giocato al predecessore Tour de France 2022 potrebbe essere l'esperienza perfetta per rivivere le 21 tappe proprio come nella realtà.
Potremo creare la nostra squadra da zero per poi imbarcarci nel Tour, scegliendo varie opzioni come la casacca, la nazionalità e il nome.

**Un sistema manageriale permette inoltre di acquistare e vendere gli atleti a patto che non abbiano già preso accordi con altre squadre.
Bilanciare al meglio la squadra è il segreto per riuscire qualificarsi nella prossima stagione.**

Sono state aggiunte anche alcune gare per inserire un po' di varietà come la Primavera Classic, una sorta di modalità palesemente ispirata al Giro d'Italia.
Per quanto riguarda il gameplay i tutorial svolgono un lavoro egregio soprattutto per i giocatori neofiti del genere dato che stiamo parlando comunque di un gioco abbastanza complesso.
Si parte con la spiegazione dell'hud di gioco fino al padroneggiare dei dislivelli, come risparmiare energie mentre si gareggia contro vento e come comunicare con la propria squadra.
Tutto funziona piuttosto bene, ma ogni azione intrapresa necessita di un minimo di studio mentale, ad esempio se diamo tutto all'inizio della gara potremo terminare presto la nostra energia, ma se decideremo di andare troppo piano potremo arrivare ultimi.
In questi casi gli integratori ci aiuteranno a rispristinare energia e resistenza, ma dovremo dosarli con saggezza. Interessante anche l'idea di inserire alcuni "incidenti" che possono capitare ai ciclisti come malattie o infortuni che aggiungono un po' di realismo e rendono le gare più coinvolgenti, lo stesso vale per lo schermo che tremerà quando passiamo sopra dei ciottoli così da simulare il reale andamento della bici.

Da segnalare poi la lunghezza delle gare che possono durare anche ore e possono dare un grande senso di realismo, tuttavia ci aiuta l'opzione di avanzamento veloce quando il percorso potrebbe sembrare interminabile.

Per il resto il titolo purtroppo non propone molto altro rispetto la sua precedente edizione al di là del suo debutto online (non è presente purtroppo il multiplayer in locale) con la modalità Race of the Moment; anche tecnicamente il gioco è rimasto ancorato al passato con modelli dei personaggi un pò rigidi
Due nei che vi riportiamo sono le animazioni migliorabili e le opzioni di personalizzazione che potevano essere incrementate ulteriormente.

se siete degli appassionati del genere, Tour de France 2022 non può mancare nelle vostre console

Un'offerta very Gigantesca

100 Giga minuti e SMS illimitati

a partire da 6,99€ al mese

Zero extra costi

99,7% di copertura

Assistenza dedicata

Acquistala qui

very MOBILE

È proprio very.

Offerta soggetta a condizioni in base al gestore di provenienza nonché all'uso lecito e corretto, secondo quanto previsto dall'art. 5 delle Condizioni di Contratto. Connessione dati in 4G fino a 30 Mbps in download e upload. Per consultare l'elenco completo dei gestori, le condizioni, il costo di attivazione, il periodo di sottoscrivibilità dell'offerta, le limitazioni e i dettagli sull'utilizzo in Unione Europea, vai su verymobile.it. Prezzi IVA inclusa.

2 settembre

jojo's bizarre adventure: all star battle r!

immergetevi in un adattamento videoludico fedele al celebre stile artistico dell'autore Hirohiko Araki

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R immerge i giocatori in un adattamento videoludico fedele al celebre stile artistico dell'autore Hirohiko Araki e con i doppiatori originali della serie anime giapponese. Presentato per la prima volta nel 1987 e adattato in un anime nel 2012, JoJo's Bizarre Adventure è noto per i suoi eroi carismatici che si sfidano in appassionanti duelli di arti marziali e abilità soprannaturali tra slogan indimenticabili e mosse esagerate.
JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R è il più grande gioco mai creato nel franchise, riunendo 50 personaggi provenienti da ogni arco narrativo.
I giocatori potranno vivere le celebri battaglie di ogni storia e vedere i personaggi di vari universi narrativi interagire per la prima volta, giocando nei panni di Jonathan Joestar, Dio, Otaro Kujo, Jolyne Cujoh, la figlia di Jotaro e la prima Jojo femminile nella serie, e molti altri ancora.
JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R introduce una versione completamente rinnovata e migliorata del sistema di combattimento presentato per la prima volta nel 2013, aumentando il ritmo con blocchi, scatti, nuove e intricate combo, e un nuovo sistema di battaglia tag-team "Support Attack".
Le modalità di gioco incluse sono: All-Star Battle, Arcade, Online, Versus, Pratica e Galleria.
La modalità principale, All-Star Battle, include i classici scontri tra gli eroi dei primi giochi, oltre a nuove battaglie, offrendo più di 100 sfide diverse. JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R offre anche una serie di skin personalizzabili e collezionabili, oltre ad alcune illustrazioni uniche che potranno essere sbloccate e ammirate nella modalità Galleria.
Con i loro celebri e carismatici personaggi, uno stile artistico inconfondibile e citazioni indimenticabili, le bizzarre avventure di JoJo stanno per tornare in JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle R!

Grafica accattivante fedele allo stile di Hirohiko Araki
JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle R cattura lo stile artistico esuberante che ha fatto la storia di JoJo, permettendovi di riviverne l'universo con immagini potenti che danno vita al manga di Hirohiko Araki. Potrete controllare con le vostre mani gli eroi creati dal maestro e tuffarvi nelle vignette in un connubio di grafiche e testi.

50 personaggi giocabili provenienti da tutte le serie di JoJo
Jonathan Joestar, Jotaro Kujo, DIO, Jolyne Cujoh e tantissimi altri volti celebri delle bizzarre avventure di JoJo si riuniscono in una battaglia che supera le generazioni! Con 50 personaggi giocabili provenienti da tutta la saga, potrete rivivere le battaglie più famose di ogni serie e far interagire per la prima volta eroi di universi differenti!

Una miriade di modalità di gioco
In JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle R troverete le modalità All Star Battle, Arcade, Online, Versus, Allenamento e Galleria. La modalità principale, All Star Battle, ospita sia scontri fra i personaggi del gioco originale che combattimenti inediti creati appositamente per All-Star Battle R. Affronterete oltre 100 battaglie con impostazioni e condizioni diverse. Questa modalità offre inoltre costumi speciali per i personaggi e illustrazioni uniche da ammirare nella galleria.

Evoluzione del gioco rispetto all'originale All Star Battle
Questo titolo si basa sul sistema di combattimento di All Star Battle, uscito nel 2014, e ravviva quell'esperienza perfezionando il ritmo degli scontri e aggiungendo interruzioni e scatti in aria. Grazie ai nuovi dialoghi registrati dai doppiatori della parte 6 dell'anime, l'atmosfera della serie animata è ora completamente ricreata. È un'esperienza adatta sia ai fan dell'originale All Star Battle che ai nuovi giocatori!

PLAYERS calendario uscite

luglio

1 venerdì
2
3
4
5
6
7

01 PS5 - PS4 - XBOX
racing

8 venerdì
9 sabato
10 domenica
11
12

dc league of super pets le avventure di krypto e asso

15 PS4 - NSW
action

13 mercoledì
14 giovedì
15 venerdì
16 sabato

instant sport all-star

04 PS5 - NSW
Sportivo

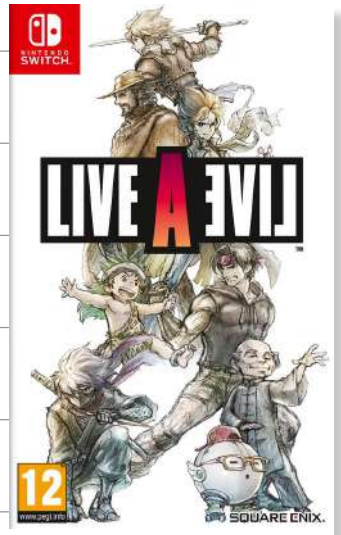
07 PS5 - PS4 - XBOX
sportivo

17 domenica
18 lunedì
19 martedì

08 PS5 - PS4 - NSW
action / adventure

klonoa phantasy reverie series

08 PS5 - PS4 - XBOX - NSW
action

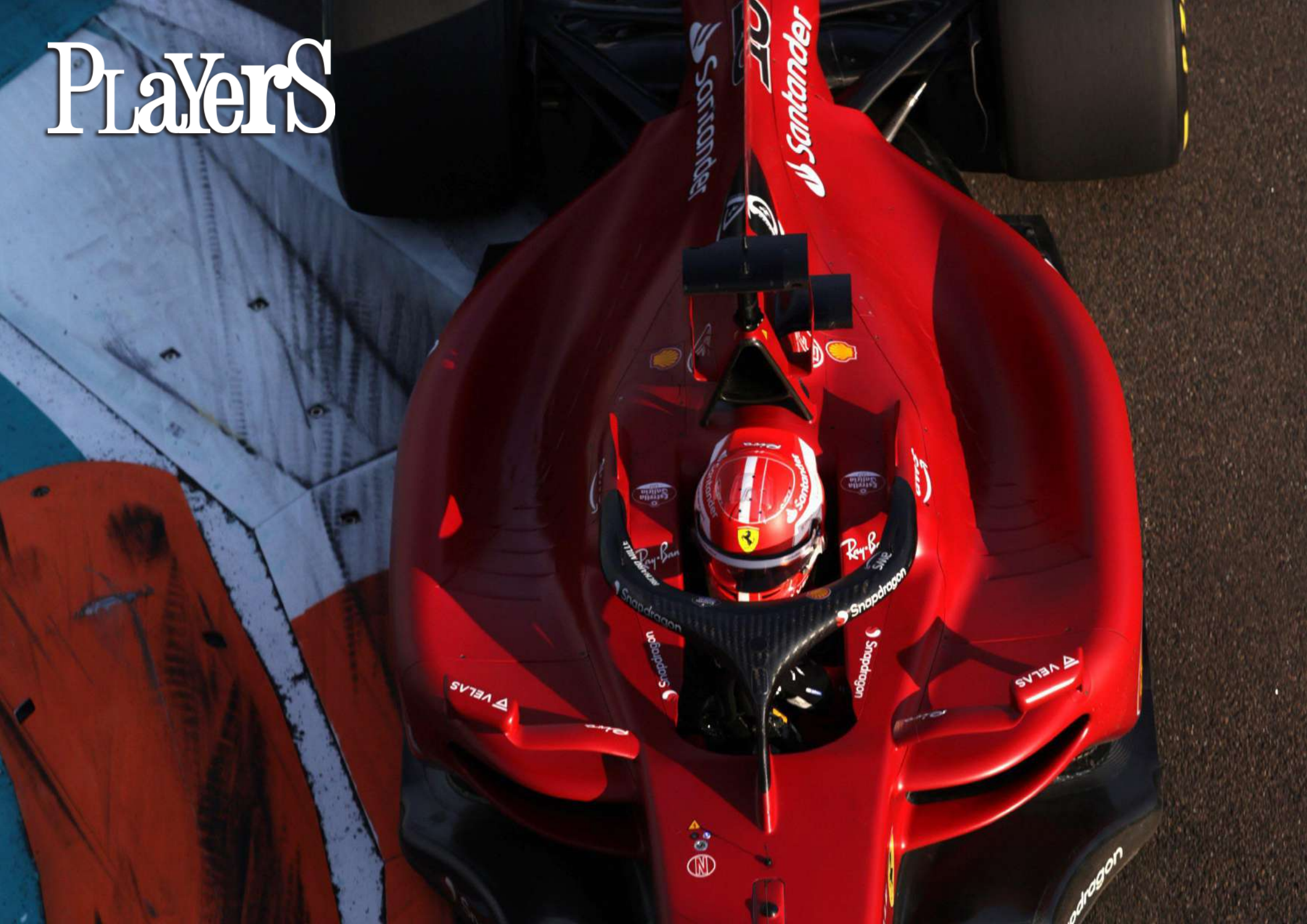


22 NSW
rpg

29 NSW
rpg

29 PS4 - XBOX - NSW
action rpg

PLaYerS


Santander
Santander
Snapdragon
Snapdragon
Snapdragon
Snapdragon
VELAS
VELAS

VELAS
16
#WeRaceAsOne
#WeRaceAsOne
aws
Palantir
PIRELLI 150
MAHLE
Santander
V-Power
V-Power

agosto

1 lunedì

2 **way of the hunter**

3 **02** PS5 - XBOX **fps**

4 giovedì

5 venerdì

6

7

8

9

10

11

12 venerdì

13 sabato

14 domenica

15 lunedì

16 martedì

23 PS5 - PS4 - XBOX **action**

09 PS5 - XBOX **action**

30 PS5 - XBOX **sparatutto**

17 mercoledì

18 giovedì

two point campus enrolment edition

09 PS5 - PS4 - NSW - XBOX **simulazione**

21 domenica

fallen legion: rise to glory revenants deluxe edition

26 PS5 - XBOX **rpg**

24 mercoledì

25 giovedì

30 PS5 - PS4 - XBOX **manageriale**

26 PS5 - PS4 - XBOX **rpg**

1994

Cool Spot

come pubblicizzare con stile una bibita gassata!

SNES
Platform
Virgin Interactive
Virgin Interactive

Con questo caldo bestiale che sta attanagliando il nostro pianeta una bella bibita rinfrescante può risultare un'ottima soluzione per combattere la calura.
Magari una bella 7-Up, iconica bibita che esiste dal 1921 e che è bevuta ancora oggi.
Ma la sua popolarità all'epoca era minore e per pubblicizzarla l'azienda decise di realizzare una mascotte, Cool Spot.
Ed ecco che arriviamo al retrogaming di questo numero, poiché Cool Spot si trasformò in un videogioco product placement nel 1994 grazie a Virgin Interactive.
Inizialmente il titolo approdò su Super Nintendo (la versione migliore secondo noi) e Mega Drive, poi successivamente venne trasposto su Amiga, MS-DOS e Master System.
Cool Spot si traduce in quello che possiamo definire un classico platform bidimensionale; nel gioco si raccolgono gettoni rossi e si liberano gli altri Cool Spot sparsi nei livelli, non mancano ovviamente anche le 7-Up che qui permettono di guadagnare una vita extra.
Anche i livelli sono prettamente estivi con stage che rimandano al mare o richiamano elementi ad esso legati come ad esempio il surf.
Il gioco apparentemente non porta nulla di nuovo, ma in realtà si tratta di un gioco molto divertente ed interessante che regala non solo delle animazioni fluidissime per quanto riguarda il personaggio principale, ma vanta anche un'ottima colonna sonora e buoni controlli.
Sorprendentemente Cool Spot è rinomato anche per il suo elevato grado di sfida e la completa assenza di checkpoint rende l'esperienza estremamente ostica anche per i veterani del genere.
In definitiva si tratta di un gioco product placement che a differenza di quello che si potrebbe pensare risulta divertente, impegnativo e semplicemente bello.
Per noi la versione migliore è quella del Super Nintendo, ma in realtà qualsiasi sia la versione che giocate Cool Spot rimane un gioco di culto che ogni collezionista dovrebbe avere nella sua raccolta.

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

SOUL HACKERS™ 2

PRENOTA ORA | 26.08.22

16™
www.pegi.info

©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. ATLUS, the ATLUS logo and Soul Hackers are registered trademarks or trademarks of ATLUS Co., Ltd. or its affiliates. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates.

ATLUS

alternative Premier League

I campionati sono ormai chiusi, è tempo di bilanci, e noi di OnGame Network vogliamo offrire il nostro contributo con una squadra molto particolare.
La top 11 della Premier League che vi apprestate a leggere, infatti, non assomiglia alle solite che trovate sui giornali o in giro per il web, ma prende esclusivamente in considerazione quei giocatori, non molto utilizzati, che non militano in nessuna delle grandi squadre del campionato inglese: niente Manchester City e Liverpool dunque, così come non vi sono giocatori di Chelsea, Tottenham e nemmeno di due nobili un po' decadute ma comunque piene di calciatori più che noti, come Arsenal e Manchester United.
Così, il posto tra i pali che sarebbe spettato di diritto a **David de Gea**, viene invece occupato dal portoghese **José Sa**, che ha raccolto ottimamente l'eredità di Rui Patricio in maglia Wolverhampton, togliendo più volte ai suoi le castagne dal fuoco con interventi provvidenziali.
Nel terzetto di difesa troviamo il suo compagno nei Wolves, **Coady**, ormai stabilmente nel giro della nazionale britannica, affiancato da **Tyrone Mings** dell'Aston Villa e dalla rivelazione **Cucurella** del Brighton, pronto a passare a peso d'oro al Manchester City, che schieriamo nella sua versione da DC pur essendo esploso nel ruolo di terzino sinistro. Gli esterni del nostro 3-5-2 iperoffensivo sono, di fatto, due attaccanti: a destra c'è **Jarrod Bowen**, miglior marcatore stagionale del West Ham, mentre a sinistra piazziamo **Emmanuel Dennis**, tra le poche luci del Watford retrocesso, di fatto un centravanti che però, grazie alla sua velocità, può far la voce grossa anche sulle corsie esterne.
La coppia di mediani, per coprire le avanzate dei nostri laterali, è quanto di più solido possiate immaginare: a **Declan Rice**, ormai consolidatosi come uno dei migliori centrocampisti difensivi del globo, affianchiamo lo scozzese dell'Aston Villa **McGinn**, fenomenale all-arounder capace di interdire, strappare e concludere con egual efficacia. A far da raccordo tra centrocampo e attacco non potevamo che inserire **Conor Gallagher**, il classe 2000 letteralmente esploso nel Crystal Palace di Vieira, per lui 8 reti e 3 assist giocando da mezzala. In attacco, rendiamo merito alla stagione del Brentford scegliendo **Ivan Toney**, scommessa vinta delle bees, che lo prelevarono tre anni or sono dal Peterborough in terza divisione, già consapevoli del fatto che potesse incidere anche a livelli più alti. Vicino a lui, uno dei calciatori più amati e odiati da tutti i fanatici di FUT: il funambolico **Allan Saint-Maximin**, letteralmente imprendibile nella sua versione FUT Fantasy.

rating	89
chemistry	100
att	89
mid	87
def	88
pac	88
sho	80
pas	83
dri	87
def	70
phy	84

9 settembre

splatoon 3

si torna a splattare in compagnia con un nuovo e promettente capitolo

In Splatoon 3, le mischie mollusche daranno vita a emozionanti battaglie online 4 contro 4 con scenari nuovi e altri già noti, dove squadre di 4 giocatori si sfideranno a chi ricopre più terreno con il proprio inchiostro.
Un nuovo filmato fornisce qualche dettaglio su uno dei nuovi scenari, il Sobborgo Siluriano, e sul calamarco, una nuova arma a forma di arco che permette di splattare in orizzontale e in verticale.
Il nuovo trailer, Splatoon 3 – Mischie mollusche (Nintendo Switch), oltre a mostrare tutto questo, offre altre informazioni e permette di dare un'occhiata ad alcuni nuovi oggetti.
Oltre ai frenetici scontri 4 contro 4, Splatoon 3 avrà anche una campagna per giocatore singolo e una nuova versione della modalità cooperativa Salmon Run.
Nella modalità per giocatore singolo, i giocatori aiuteranno Numero 3 a combattere gli Octariani per svelare i segreti di Alterna e della melma pelosa.
I giocatori che si tufferanno nella Salmon Run potranno splattare in compagnia e sconfiggere ondate di pericolosi Gran Salmonoidi.
Alcuni sono davvero giganteschi!
In un'intervista con la rivista settimanale Famitsu di luglio 2019, il produttore della serie Splatoon Hisashi Nogami ha affermato che dopo aver completato Splatoon 2, il team si è concentrato sul DLC Octo Expansion e sugli aggiornamenti e non avrebbe pensato al futuro fino al completamento della versione 5.0.0 del gioco.
Ciò significa che lo sviluppo di Splatoon 3 non era iniziato a luglio 2019 e presumibilmente è iniziato dopo il rilascio della versione 5.0.0 il 31 luglio 2019.
Il gioco è stato annunciato per la prima volta in un Nintendo Direct il 17 febbraio 2021, con un rilascio previsto nel 2022.
Sarà il primo gioco della serie ad essere localizzato in coreano e cinese.
Il 24 settembre 2021, sono state rivelate ulteriori informazioni su Splatoon 3 in un Nintendo Direct, tra cui nuove armi speciali, livelli e musica, oltre alla rivelazione della modalità per giocatore singolo Il ritorno dei mammiferi.
Il 1° gennaio 2022, l'account Twitter di SplatoonJP ha pubblicato un Tweet per l'arrivo del 2022.
Il post includeva un video con un Inkling che esegue una posa di vittoria insieme a un jingle mentre 2022 è scritto con l'inchiostro.
Ciò ha rivelato il ritorno della classe di armi principale del pennello, segnando la rivelazione della classe di armi di ritorno finale. Il 27 gennaio 2022, il volume 16 del manga Splatoon è stato rilasciato con un teaser dell'Agente 3 in arrivo a Splatsville.
In un Nintendo Direct del 9 febbraio 2022, Salmon Run Next Wave, successore di Salmon Run di Splatoon 2, si è rivelato essere una modalità di Splatoon 3, che introduce i nuovi Boss Salmonids, Egg Throwing e King Salmonid.
Splatoon 3 si prospetta decisamente ricco in termini di armamentario, con Nintendo che un poco alla volta sta svelando nuovi elementi relativi all'armamentario del nuovo episodio della coloratissima serie atteso su Nintendo Switch il 9 settembre 2022.
Dopo aver rivelato ufficialmente se Splatoon 3 avrà tutte le armi base viste nei precedenti capitoli, attraverso Twitter la Grande N mostra invece un'arma secondaria del tutto inedita, pronta ad essere impugnata dai giocatori durante le frenetiche partite sia in solitaria che in multiplayer alla base dell'atteso third-person shooter.
Si tratta dello Sparalinee, le cui funzionalità sono state mostrate sui social attraverso una breve clip.
Come spiega Nintendo nella descrizione dell'oggetto, lo Sparalinee "spara una linea retta che rimbalza contro le superfici. I nemici che toccano la linea vengono contrassegnati e subiscono danni": una funzione molto utile in combinazione con un'arma principale, che consente di questo modo di massimizzare i danni ottenendo importanti vantaggi in combattimento.
Non è da escludere che ulteriori elementi dell'arsenale complessivo del gioco verranno rivelati nei mesi che ci separano dal debutto dell'opera su Switch, pertanto è molto probabile che altri aggiornamenti sui contenuti di Splatoon 3 verranno presto forniti da Nintendo.
Splatoon 3 supporterà i salvataggi su cloud, altra novità rispetto a quanto offerto da Splatoon 2 nel 2017.

©Nintendo
NINTENDO SWITCH
Splatoon 3
FAI SQUADRA E SPLATTA FINO ALLA VITTORIA
PRENOTA SUBITO
IN ARRIVO IL 9 SETTEMBRE
Per te un esclusivo portachiavi*
* offerta valida solo per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali

funko star wars: che la forza (di

**siamo in piena estate, il clima è torrido e afoso, le vacanze sono alle porte ma non possiamo abbandonare i nostri pop.
con questa temperatura, chi non vorrebbe andare a farsi un giro nella galassia di Star Wars?? noi cercheremo di portarvici, almeno con il pensiero...**

Ci sembrava giusto prendere in esame una delle grandi famiglie più importanti e più "sfruttate" da Funko vista anche la recentissima uscita della serie tv **Obi-Wan Kenobi** che tanto successo ha riscontrato.
E partendo proprio da questo nuovo franchise, sono in uscita nei prossimi mesi estivi, i pop dedicati alla serie di Disney +.
Oltre al protagonista **Obi Wan**, sia nella veste classica che in quella in sella del suo **Eopie,** avremo anche **Darth Vader e Reva.**

A proposito di Darth Vader, pensate che ne sono stati realizzati ben **36 diversi tipi**, dalla versione rosa di san valentino, a quella elettronica con luci e suoni passando per quella oro e quella rossa metallizzata.
C'è da dire che il cattivone con la voce metallica di Star Wars è in buona compagnia tra i personaggi più riprodotti, infatti tutti protagonisti di questa saga hanno avuto tantissime versioni diverse basti pensare le **17 di Yoda**, le **19 di Obi Wan** o addirittura le **28 uscite di Luke Skywalker.**

Questo modus operandi ha portato ad avere un numero spropositato di pop dedicati a questa saga, siamo vicini ai 700 esemplari diversi, per la gioia dei

collezionisti (o forse no?!).
Tra questi ci sono senz'altro alcuni che hanno riscosso più successo o che sono diventanti introvabili e di conseguenza hanno aumentato il loro valore a dismisura.
Potremmo menzionare **Han Solo in versione Stormtrooper** che è valutato più di 800 dollari oppure il **501st Clone Trooper** che raggiunge i 1720$, ma quello con valore dichiarato più alto è l'**Holographic Darth Maul in versione Glows** In The Dark che ha una valutazione nel sito Funko America di quasi 8mila dollari.

Ma i soldi non sono tutto nella vita(dice spesso chi li ha), quindi ora concentriamoci sulle collezioni più amate dal

i scegliere) sia con voi

pubblico e non possiamo che iniziare da quelle di colorazione chrome, blu, rossa, oro o nera oppure la wave dedicata al **The Mandalorian**, con le varie versioni di **Baby Yoda**.

Concludiamo soffermandoci sulle versioni flocked, ovvero quelle edizioni realizzate in un materiale di aspetto simile al velluto. Ne sono uscite 9 diverse, dove **Chewbacca** chiaramente la fa da padrone con 4 tipi diversi, seguito da **Krrsantan** con 2 e poi **Baby Nippet,Wampa e Wicket.**
Insomma l'azienda statunitense ha prodotto pop di Star Wars per tutti i gusti ed in quantità direttamente proporzionale alle uscite cinematografiche intercorse negli ultimi 45 anni.

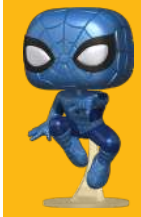
BEST SELLERS TOP 10

i più venduti e prenotati del mese di **giugno**

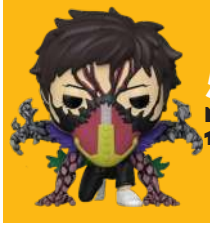
1° Hunter X Hunter - 1106 Killua Godspeed (Exclusive)

2° Game Covers: The Witcher 3 - 02 Geralt (Special Edition)

3° My Hero Academia 1041 All Might w/Umbrella (Exclusive)



4° Marvel: Make a Wish 2022 Marvel Spider-Man (Metallic)



5° MY HERO ACADEMIA 1012 OVERHAUL

6° Pokemon 353 Pikachu

7° Il Signore degli Anelli 1203 Gandalf The White (Exclusive)

8° Pokemon 581 Mewtwo

9° Pokemon 580 Vulpix

10° Marvel: Dr. Strange In The Multiverse Of Madness 1000 Doctor Strange

vivo X80 Pro il cameraphone Zeiss

vivo X80 è un smartphone Android di buon livello, fortemente votato all'imaging, in grado di soddisfare anche l'utente più esigente

Il nuovo vivo X80 Pro arriva finalmente anche in Europa e conferma il posizionamento che mette vivo a giocare tra i veri top di gamma.
Prima di passare al rinnovato comparto fotografico, partiamo dalla piattaforma hardware, che rispetto alla serie X precedentemente venduta in Italia (X70 Pro non era stato commercializzato nel nostro Paese) fa un netto salto di qualità puntando sul SoC Qualcomm Snapdragon 8 Gen 1, accompagnato da RAM LPDDR5 di 12 GB e memoria UFS 3.1 da 256 GB.
Non solo, la certificazione IP68 contro polvere e acqua lo rendono uno smartphone resistente alla vita di tutti i giorni, senza preoccupazioni sotto la pioggia o a bordo piscina.
Novità importanti anche per il display, caratterizzato da un pannello da 6,78" E5 Samsung AMOLED HDR10+, accreditato di 1500 candele su metro quadro di picco e 120 Hz di refresh rate.
Il display è caratterizzato da risoluzione WQHD+ 3200x1400 pixel e densità di 517 ppi. Un telefono che rispetto a X60 Pro diventa più importante anche dal punto di vista di dimensioni e peso con uno spessore di 9,1 millimetri e l'ago della bilancia 219 grammi.
All'interno del corpo troviamo una batteria da 4.700 mAh, che però può essere ricaricata con tecnologia FlashCharge da 80W, ma soprattutto FlashCharge Wireless da 50W.

4 fotocamere senza compromessi
Il comparto fotografico di X80 Pro è dotato di una fotocamera frontale da 32 MP, ma è soprattutto al posteriore che i giochi si fano interessanti, con ben quattro fotocamere, tutte di qualità.
La principale sfrutta un sensore GNV da 50 MP in formato 1/1,31", con ottica stabilizzata OIS F1.57 e focale equivalente di 23mm.
Questa fotocamera mette a disposizione messa a fuoco a rilevazione di fase PDAF.
Generalmente la fotocamera grandangolare è la Cenerentola del gruppo, ma non è questo il caso: vivo X80 Pro sfrutta infatti un modulo costituito da sensore Sony IMX 598 da 48 megapixel in formato 1/2" con messa a fuoco PDAF e ottica da 14mm F2.2.
Vivo ha dedicato una fotocamera ai ritratti e l'ha dotata di sensore Sony IMX663 da 12 megapixel in formato 1/2,93" con PDAF e ottica 50mm equivalenti stabilizzata con sistema Gimbal OIS.
Il comparto fotografico è completato da una fotocamera periscopica da 8 megapixel stabilizzata con messa a fuoco PDAF, sensore in formato 1/4,4", capace di uno zoom 5x.
Tutte le ottiche vedono lo 'zampino' di Zeiss, con il trattamento superficiale T.
Il mix di fotocamere mette a disposizione strumenti di scatto targati Zeiss, con la novità di trovarli applicati anche in ambito video, settore dove lo smartphone è capace di registrare video 4K 60p e 8K 30p.
La funzione ZEISS Cinematic Video Bokeh, è una delle novità più interessanti di X80 Pro: registra in formato cinematografico 2.39:1, ricreando visivamente l'effetto delle lenti cinematografiche anamorfiche, tra cui la sfocatura ovale.
Gli utenti hanno anche la possibilità di scegliere il normale effetto video bokeh e creare video ritratti bokeh in maniera semplice.
Grazie all'esperienza di Zeiss, l'effetto bokeh varia adattandosi alla lunghezza focale, all'apertura e alla distanza di ripresa.
Per dare un tocco ancora più cinematografico, vengono ricreati artificialmente anche i difetti tipici delle lenti cinematografiche a maggiore a apertura, come l'aberrazione cromatica blu.
In ambito fotografico Zeiss ha curato particolarmente anche la modalità di ripresa

IN ARRIVO
L' 8 SETTEMBRE

nacon

STEELRISING

Combatti nei panni di Aegis
la "meraviglia ingegneristica"
e salva Parigi dal Re ...

PRENOTA
SUBITO

notturna, con Zeiss Superb Night Camera e Pure Night View.
L'esperienza di Zeiss si traduce anche in una migliore riproduzione dei colori: vivo X80 Pro include anche il sistema Colore Naturale ZEISS supportato dal primo AI Perception Engine della serie X.
Tra le altre caratteristiche dello smartphone troviamo l'altoparlante stereo Dual Stereo e il sensore di impronte digitali sotto lo schermo ultrasonico 3D.
Le caratteristiche di vivo X80 Pro sono da vero top di gamma, ma anche il prezzo non sarà da meno: il nuovo smartphone sarà disponibile nel colore Cosmic Black in Italia a partire da fine giugno, ad un prezzo suggerito di 1.299€ presso i principali negozi di elettronica e online.
Xclusive care: garanzia aggiuntiva vivo riserverà però ai clienti un trattamento speciale: per tutti coloro che acquistano X80 Pro in Italia, vivo offre il pacchetto Xclusive Care che include:
- Pick-Up gratuito : servizio di ritiro e consegna dello smartphone all'indirizzo più comodo.
- Riparazione o sostituzione dello schermo danneggiato nei primi 6 mesi successivi all'acquisto senza costi aggiuntivi o spese a carico dell'acquirente;
- Video-assistenza gratuita.

Scheda tecnica

DISPLAY
DIMENSIONE 6.78"
RISOLUZIONE 1440 x 3200 pixel
TECNOLOGIA LTPO3 AMOLED, 1B colors, 120Hz, HDR10+, 1500 nits (peak)
DENSITÀ 517 ppi
ALWAYS ON sì

HARDWARE
SOC Qualcomm SM8450 Snapdragon 8 Gen 1 (4 nm)
PROCESSORE Octa-core (1x3.00 GHz Cortex-X2 & 3x2.40 GHz Cortex-A710 & 4x1.70 GHz Cortex-A510)
GRAFICA Adreno 730
RAM 12 GB
STORAGE 256 GB
ESPANDIBILITÀ no

BATTERIA
CAPACITÀ 4700 mAh
CARICA RAPIDA 80W
CAR.WIRELESS No

FOTOCAMERA
TIPOLOGIA Quad camera
RISOLUZIONE 50 mpx
APERTURA f/1.6
FLASH dual-LED dual-tone
SPECIFICHE 50MP, f/1.6, OIS (principale) 48MP, f/2.2, 114° (ultra-grandangolare) 12MP, f/1.9, OIS (zoom 2X) 8MP, f/3.4 OIS (zoom 5X)
VIDEO 8K, 4K@30/60fps, 1080p@30/60fps, gyro-EIS
FRONTALE 32 mpx
SPEC.SELFIE f/2.5
VIDEO SELFIE 4K@30fps, 1080p@30fps

CONNETTIVITÀ
BLUETOOTH 5.2, A2DP, LE, aptX HD
WIFI Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac/6, dual-band, Wi-Fi Direct, hotspot
DATI HSPA 42.2/5.76 Mbps, LTE-A, 5G
NFC sì
GPS Yes, with dual-band A-GPS, GLONASS, BDS, GALILEO, QZSS, NavIC
VOLTE sì

ALTRO
CONNETTORE USB Type-C 3.1, USB On-The-Go
JACK CUFFIE No
DIMENSIONI 164.6 x 75.3 x 9.1 mm
PESO 215 g
SISTEMA Android 12, Funtouch 12
IMPERMEABILE IP68
DUALSIM Dual SIM (Nano-SIM, dual stand-by)

POP!
劇場版
呪術廻戦
じゅじゅつかいせん
0

Asus ROG Chakram X per gamers esigenti

la gamma di accessori e periferiche di ASUS Republic of Gamers, meglio nota come ROG, si amplia con il debutto di Chakram X con sensore ottico AimPoint

Si tratta del primo mouse ROG che integra il nuovo sensore ottico ROG AimPoint.
Come lascia intendere anche il nome del sensore, il nuovo Chakram X ha tutte le carte in regola per diventare un riferimento per i videogiocatori in cerca di un mouse da gaming di qualità superiore.
Il dispositivo promette una precisione al top e tanta flessibilità in termini di connettività e utilizzo, grazie ai tanti comandi integrati.
Esteticamente, il nuovo ROG Chakram X riprende il design della famiglia di prodotti Chakram.
Da notare la presenza di un joystick a forma concava di dimensioni maggiori in grado di offrire un controllo superiore.
Sono disponibili in confezione sia un joystick lungo che uno corto, per consentire all'utente di adattare la funzione alle proprie esigenze.
Il joystick è utilizzabile sia in modalità analogica (con il joystick che diventa una levetta del gamepad) che digitale (in questo caso il joystick è un pulsante programmabile in quattro direzioni con specifici comandi a scelta dell'utente).
Il mouse, grazie ai vari tasti rapidi, consente all'utente di programmare fino a 11 funzioni.
Da notare che è possibile impostare fino a 5 profili, utilizzando la memoria integrata e personalizzando le impostazioni e la modalità di utilizzo del mouse.
In questo modo, è possibile personalizzare i controlli, impostando macro e adattando le funzionalità del mouse in base ai giochi o a specifiche attività da svolgere.
Da notare anche la presenza di cover superiore e tasti magnetici senza viti, elementi utili per personalizzare il feeling del click e il design del mouse, ad esempio ricorrendo ad un badge personalizzato da attaccare sulla scocca.
I micro switch ROG assicurano 70 milioni di click e possono contare su di una particolare giunzione elettrica placcata in oro che assicura efficacia prolungata e durabilità.

Tre modalità di connessione e autonomia elevata

La connettività è un altro punto di forza del nuovo ROG Chakram X.
Il mouse da gaming proposto da ROG presenta una triplice modalità di connessione.
Gli utenti possono scegliere tra il collegamento wireless a 2,4 GHz e la connessione via Bluetooth (con possibilità di associare al mouse tre dispositivi).
È presente anche la modalità USB che consente anche di ricaricare il mouse durante l'utilizzo.
Per quanto riguarda l'autonomia, invece, il ROG Chakram X può garantire fino a 114 ore di gioco con una carica completa.
Da notare, inoltre, che è disponibile il supporto alla ricarica wireless, sfruttando qualsiasi dispositivo compatibile con lo standard Qi.
C'è anche la ricarica rapida via cavo che permette di ottenere 25 ore di autonomia in gioco con 15 minuti di ricarica.
L'elevata autonomia (oltre al supporto alla ricarica rapida) combinata alle molteplici opzioni di collegamento ed alla possibilità di connettere il mouse a più dispositivi rendono il mouse di ROG un punto di riferimento del settore ed una soluzione in grado di abbinare ottime prestazioni e tanta flessibilità nell'utilizzo.
Il mouse arriva sul mercato con un prezzo consigliato di 169,90 euro.

Leggende di Commander Battaglia per Baldur's Gate: Il ritorno del crossover

composto da 361 carte, più 575 in versione alternativa, il set è stato realizzato per essere draftato in versione Limited Commander (non a caso sono presenti 85 creature leggendarie).

Dopo il successo di "Avventure nei Forgotten Realms", la Wizards ci propone un nuovo crossover tra i suoi marchi di maggior successo.
Per la serie "Leggende di Commander", viene proposta: "Battaglia per Baldur's Gate": l'espansione destinata appositamente per il formato Commander.
Tra le meccaniche proposte, vediamo il ritorno di: "Dungeon", "Esplora il Dungeon", il lancio dei Dadi a Venti Facce, "Abilità con il Testo di Colore", "Miriade" e le carte Avventura. Tra le novità, vediamo: "Iniziativa" (abilità simile a "Monarca", che permette di guadagnare il controllo di un nuovo tipo di "Dungeon" chiamato "Undercity"), "Background" e "Scegli un Background" (un nuovo tipo di incantesimo leggendario che potenziano il Comandante, può essere scelto come un secondo comandante).
Abbiamo un'ondata di carte che saranno decisamente utili per il competitivo.

Tra le comuni vediamo carte interessanti, come: "Fulmine" (ristampa di lusso che torna utile ai giocatori competitivi), "Sapere della Natura" (ristampa eccezionale per recuperare terre in Commander), "Arma a Soffio" (ottima rimozione di massa che diventerà molto giocato in Pauper), "Pegaso Guardiano" (ottima avventura per creare pedine in Pauper), "Editto di Myrkul" (ottimo mass removal comune che si potenzia con il lancio del dado), "Artigliere Ingegnoso" (molto utile negli "Artifact" per infliggere danni costanti), "Capo Cuoco" (per potenziare di massa in Commander) e "Custode dello Sciame del Bosco Ammantato" (ottimo per potenziarsi negli archetipi "Token").

Tra le migliori non comuni vediamo: "Stivale Piedelesto" (un classico per proteggere il comandante in Commander), "Tappeto Soffocante" (ottimo nei formati eterni per fermare l'avanzata de deck avversari), "Condottiero Istigatore" (ottimo in Commander per potenziare i "Token"), "Chierica Convocaossa" (buon rianimatore da Commander), "Muralisti Draconici" (ottimo tutore per i "Dragon Tribal" di Commander), "Drago di Smeraldo" (utile per bloccare le magie avversarie), "Dividere il Bottino" (buona per acquisire carte nei formati eterni) e "Korlessa, Cantrice delle Scaglie" (ottima nei "Dragon Tribal" per giocare i draghi).

Per le rare abbiamo carte decisamente di valore, vediamo: il "Ciclo delle Bond Land Alleate" (ottime terre da giocare in competitivo), "Archivista di Oghma" (ottima per rispondere a tutti i tutori di sorta, questa troverà molto spazio nelle side dei formati eterni), "Ascesa nell'Avernus" (rianimatore di massa per il Com-

mander), “Gale, Prodigio di Waterdeep” (tornerà molto utile negli “Storm” per giocare magie di massa), Il Consiglio dei Quattro (leggendaria che permette di guadagnare vantaggio, torna decisamente utile in multiplayer), “Zevlor, Esule di Elturel” (ottima leggendaria per copiare le magie), “Bacchetta delle Meraviglie” (perfetta negli archetipi “Cascade” per lanciare magie di massa), “Tregua di Jaheira” (molto utile per acquisire terre e difendersi in Commander) e “Manuale dei Mostri” (avventura molto utile per giocare creature gratuitamente).

Infine, tra le migliori r**are mitiche** vediamo: il “Ciclo dei Draghi Antichi” (enormi draghi che attivano abilità aggiuntive con il dado a venti facce), “Elminster” (planeswalker per i deck “Control”, torna molto utile per lanciare con facilità le magie pesanti), “Tasha, la Regina delle Streghe” (molto utile per rubare le magie avversarie), “Minsc e Boo, Eroi Senza Tempo” (il duo viene proposto in versione planeswalker, torna molto utile per potenziare gli “Aggro”), “Balor” (demone molto versatile che infligge danni costanti), “Angeli Combattenti di Tyr” (per creare ondate di pedine in multiplayer), “Fonte di Magi”a (ottimo per abbassare il costo delle magie negli “Izzet” e simili) e “Rompicapo Irritante” (molto utile negli archetipi “Counter” per acquisire permanenti).

Sono presenti ben quattro deck con carte e ristampe esclusive:

“Party Time”: un deck che sfrutta la meccanica “Compagnia”, tra le migliori carte vediamo “Grotta Mutevole” e “Madre delle Rune”;

“Mind Flayarrrs”: un deck che sfrutta le meccaniche “Horror Tribal”, tra le migliori carte vediamo “Zellix, Sanity Flayer” e “Revocatore di Phyrexia”;

“Draconic Dissent”: un deck che sfrutta le meccaniche “Dragon Tribal”, tra le migliori carte vediamo “Will Kenrith” e “Rowan Kenrith”;

“Exit From Exile”: un deck che sfrutta le meccaniche “Midrange Exile”, tra le migliori carte vediamo “Elfa dalle Trecce Rosse” e “Green Slime”.

Inoltre, tutti i deck possiedono una copia dei classici “Anello Solare” e “Torre di Comando”.

I set di “Leggende di Commander” continuano a stupire, questo stile di gioco sforna ondate di ottime carte e di valide meccaniche: funziona decisamente meglio delle passate uscite annuali! Inoltre, “Battaglia per Baldur’s Gate” rende anche meglio nel precedente set di “Forgotten Realms”!

L’esperienza di Dungeons & Dragons è vissuta al massimo, su più fronti è edizione vincente: sia sul piano del draft, sia sul piano del gioco competitivo.

un set grandioso, che si posiziona tra i migliori prodotti degli ultimi anni. Divertitevi a giocare tornando nel Faerûn!

SAINTS ROW

18
www.pegi.info

© 2022 and published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Developed by Deep Silver Volition LLC. Deep Silver, Saints Row, Volition and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved.

IN ARRIVO IL 23 AGOSTO

ESCLUSIVA

ONGAME NETWORK

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE* SPILLA SAINTS ROW

* offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

volition

DEEP SILVER

LEGO MINECRAFT

SCOPRI I NUOVI SET